

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 05 Berumbung Baru Kecamatan Dayun Kabupaten Siak tahun pelajaran 2013-2014 dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang yang terbagi atas 4 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah strategi permainan papan bujur sangkar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Variabel dalam penelitian ini yaitu: 1) hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan 2). strategi permainan papan bujur sangkar.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama delapan bulan. Adapun pengumpulan data dilaksanakan pada bulan februari 2014 di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 05 Berumbung Baru kecamatan Dayun Kabupaten Siak tahun ajaran 2013/2014.

C. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu:

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini yang akan dilakukan pada proses pembelajaran secara terstruktur mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yaitu:

a. Kegiatan awal (\pm 10Menit)

- 1) Guru membuka pelajaran dengan membaca doa bersama-sama
- 2) Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan inti (\pm 45Menit)

1. Eksplorasi

- a) Guru memberikan penjelasan kepada siswa bagaimana cara mainnya: Setiap kelompok bertanding untuk bergerak lurus pada papan, menghubungkan kotak-kotak dalam rantai yang berkelanjutan.
- b) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok
- c) Guru menentukan juru bicara pada setiap kelompok

2. Elaborasi

- a) Guru meminta setiap kelompok memilih sebuah huruf dari papan bujur sangkar yang diawali dari kelompok pertama
- b) Guru membacakan pertanyaan yang mendampingi huruf tersebut
- c) Guru meminta kelompok berdiskusi dan juru bicara yang mengutarakan jawabannya. Jika jawabannya salah, kelompok yang lain boleh menjawabnya

- d) Guru memberikan pertanyaan lain yang memiliki jawaban huruf yang sama jika kedua kelompok salah

3. Konfirmasi

- a) Guru melanjutkan permainan sampai satu kelompok dapat membentuk satu garis horizontal atau vertikal
- b) Guru melakukan permainan dalam tiga babak

c. Kegiatan akhir (± 15 Menit)

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa merumuskan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari
- 3) Guru memberikan soal evaluasi
- 4) Guru menutup pelajaran dengan salam

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dan siswa melalui strategi permainan papan bujur sangkar. Observasi dilakukan oleh teman sejawat yang bertugas sebagai pengamat. Jumlah pengamat dalam penelitian ini berjumlah 2 orang, yaitu 1 orang untuk mengamati aktivitas guru, dan 1 orang untuk mengamati aktivitas siswa.

4. Refleksi

Data yang diperoleh dari tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis, untuk mengetahui apakah kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Jika hasil belajar siswa masih banyak yang belum tuntas, maka hasil observasi dianalisis untuk mengetahui dimana letak kekurangan dan kelemahan guru dalam proses pembelajaran untuk dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data:

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi data:

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berwujud angka-angka hasil penghitungan. Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar siswa kelas IV yang diperoleh melalui tes.

b. Data kualitaitaif

Data kualitatif yaitu data yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dipisah-pisah menurut kategori untuk memperoleh hasil kesimpulan. Data Kualitatif penelitian ini diperoleh dari data tentang pengamatan aktivitas guru dan hasil pengamatan aktivitas siswa yang diperoleh melalui lembar observasi.

2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun data dalam penelitian ini adalah data tentang:

a. Observasi

Untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran melalui strategi permainan papan bujur sangkar.

b. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui strategi permainan papan bujur sangkar.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data tentang sejarah sekolah, keadaan guru, sarana dan prasarana, serta kurikulum yang digunakan.

E. Teknik Analisis Data

1. Aktivitas Guru

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase², yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase aktivitas guru

F = Frekuensi aktivitas guru

N = Jumlah indikator

100% = Bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian, maka dilakukan pengelompokkan atas 4 kriteria penilaian yaitu baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik. Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

² Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004, hlm. 43

Tabel III. 1
Interval dan Kategori Aktivitas Guru

| No | Interval | Kategori |
|----|-----------|-------------|
| 1 | 81 – 100% | Baik |
| 2 | 61 – 80 % | Cukup Baik |
| 3 | 41 – 60 % | Kurang Baik |
| 4 | <40 % | Tidak Baik |

Sumber: Suharsimi Arikunto³

2. Aktivitas Siswa

Pada lembaran observasi, setiap siswa melakukan aktivitas diberi kode “1”, sedangkan siswa yang tidak melakukan aktivitas diberi kode “0”. Interval dan kategori aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel III. 2
Interval dan Kategori Aktivitas Siswa

| No | Interval | Kategori |
|----|-----------|---------------|
| 1 | 76 – 100% | Tinggi |
| 2 | 56 – 75% | Cukup Tinggi |
| 3 | 40 – 55% | Kurang Tinggi |
| 4 | < 40% | Tidak Tinggi |

Sumber: Suharsimi Arikunto⁴

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa selama mengikuti pembelajaran dan diukur dengan melakukan tes. Untuk mencari hasil belajar siswa dapat digunakan rumus berikut:

$$HA = \frac{\text{Skor Maksimal}}{\text{Jumlah Soal}} \times \text{jawaban yang benar}$$

Setelah menentukan hasil belajar siswa, maka langkah selanjutnya melihat ketuntasan belajar siswa secara individu dan klasikal. Untuk menentukan ketuntasan individu rumus yang digunakan yaitu:

³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 1998, hlm. 246

⁴*Ibid*, hlm. 246

$$\text{KBSI} = \frac{\text{Jumlah Skor yang dicapai Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

KBSI= Ketuntasan belajar siswa secara individu.⁵

Ketuntasan secara klasikal rumus yang digunakan yaitu:

$$\text{KK} = \frac{\text{JT}}{\text{JS}} \times 100\%$$

Keterangan :

KK = Ketuntasan Klasikal

JT = Jumlah Siswa yang Tuntas

JS = Jumlah Siswa Keseluruhan.⁶

Adapun kriteria penilaian hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III. 3
Interval dan Kategori Hasil Belajar

| No | Interval (%) | Kategori |
|----|----------------|-----------|
| 1 | 85 – 100 | Amat Baik |
| 2 | 71 – 84 | Baik |
| 3 | 65 – 70 | Cukup |
| 4 | Kurang dari 65 | Kurang |

Sumber: Tim Pustaka Yustisia.⁷

⁵Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008, hlm. 362

⁶ Depdiknas, *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta: 2004, hlm. 24

⁷ Tim Pustaka Yustisia, *Loc. Cit.*